Die
beste und neueste Art
das in den
vornehmsten Gesellschaften heutiges Tages
so beliebte
Taroc=Spiel,
so wol
in drey Personen zum König,
als
in vier wirklichen Personen mit
zweyerley Karten recht und
wohl zu spielen;
Nebst einigen
Betrachtungen über dieses Spiel,
und einem Anhang
von ganz neuerfundenen Karten-
Künsten.

Mit Röm. Kais. Majest. Allergnädigstem
Privilegio.

Wien und Nürnberg,
bey Georg Bauer, Buchhändler, 1756.

3

Amthor.

Ein wenig Spielen bleibt erlaubt
Doch nur zum Zeitvertreib die Geister zu ergötzen.

Ode

auf das

Taroc = Spiel.

Taroc mein einziges Vergnügen,
Erlaubter Spiele Königin,
Du kanst Verdruß und Schmerz besiegen,
Dein Reiz ergötzet Herz und Sinn,
Du stärkst die Arbeit der Gedanken,
Du gibst Gesunden so wie Kranken,
Du gibst dem Manne wie dem Weib
Den allerbesten Zeitvertreib.

Wenn mich in meinem Amt und Stande
Des Tages Last genug gedrückt,
So klag ich doch nicht über Bande,
Wenn Abends mich Taroc erquickt.
Dienstfertig such ich gerne allen
Bey Tag zu nützen, zu gefallen:
Doch kommt der Abend dann herbey,
So macht Taroc mich sorgenfrey.

Ich achte nicht den Haß der Feinde:
Wer hat noch allen recht gethan?
Behalt ich mir so viele Freunde,
Daß ich Taroc nur spielen kan;
So ist mein Herze schon zufrieden,
Es nimmt, was mir das Glück beschieden,
Es sey wohl oder weh gethan,
Mit ganz gelassnen Willen an.

Wie

Wie wird mir Herz und Aug beweget!
Wenn ich, o freudiges Geschick!
So bald ich nur den Scar geleget,
Den Mongue in meiner Hand erblick!
Setzt der Pagat sich an die Seite,
So mehrt sich Eifer, Lust und Freude,
Und kommt der lustge Scûs darzu,
So sitz ich in vergnügter Ruh.

Dies aber setz ich mir zur Lehre:
Gewinnsucht kennt mein Herze nicht.
Mich reizet und ergötzt die Ehre
Wenn mein Pagat den letzten sticht.
Die Lustgier immer einzustreichen
Ist bey dem Spiel ein wahres Zeichen,
Daß der, so von Gewinnsucht brennt,
Die ächte Tugend noch nicht kennt.

Ich gönne Jedem sein Vergnügen,
Das nach der Arbeit er sich wählt:
Taroc muß alles überwiegen,
Was man zur Lust und Freude zählt.
Hierinnen find ich neue Kräffte
Zu meinem morgenden Geschäfte,
Ein andrer leg sich als ein Block
Ins weiche Bett: ich spiel Tarock.

Vorbericht.

Nachdem einige vornehme Gönnere, deren Verlangen ich als Befehle verehre, mir zu erkennen gegeben, wie Sie die Regeln des Taroc-Spiels gerne besonders gedrucket sehen mögten; so habe auch hierinnfalls alsofort willfahren, und, um meine aufmerksamste Dienstfertigkeit desto werkthätiger zu bezeigen, zugleich die Regeln, wornach dieses Taroc-Spiel dermalen auf die neueste Art in Wien nicht so wol zum König, als unter vier wirklichen Personen gespielet zu werden pfleget, welche von einem dieser vornehmen Patronen selbsten mir hochgeneigt

neigt

neigt mitgetheilet worden, mit anfügen, und mich anbey zu hoher Gewogenheit gehorsamst empfehlen wollen.

Geschrieben den 1. Febr. 1756.

der Verleger.

Dieses sehr artige und mit verschiedenen angenehmen Abwechslungen begleitete Spiel ist gewiß eines der vornehmsten, welche heut zu Tage bey den ansehnlichsten Gesellschaften zur vorzüglichsten Belustigung dienen. Nach einiger Meynung sollen die Portugiesen davon die Erfindere, und die drey höchsten Briefe nach dreyen in dem Königreich Algarbien sich durch böse Thaten berühmt gemachten Brüdern, *Mongue*, Scûs *Pagato* genennet worden seyn, und der Name *Tarocco* soll ebenfalls zum Andenken eines sehr bekannten Spielers, der durch den in seiner Kunst erworbenen Gewinnst ein sehr kostbares Kloster und Academie zu Setuval gestifftet, seinen Ursprung erlangt haben; welches alles aber, wie die mehresten solcher Spiel-Etymologien, sehr unge-

wiß und zweiffelhaft ist. *) Wer solche Dinge weitläuftiger untersuchen wollte, würde zwar den Liebhabern einen nicht unangenehmen Gefallen erweisen; und man hat hierinn einigen Italienern, die gerne ihre critische Erläuterungen und Untersuchungen bey Kunstwörtern anwenden, in der That vieles zu danken: doch haben wir noch kein solches Buch in die Hände bekommen, welches eine zulängliche Nachricht von dem Ursprung der gewöhnlichsten Spiele an den Tag legte.

Seit einigen wenigen Jahren hat dieses Taroc-Spiel sich auch in Deutschland, neben den andern üblichen Gesellschafts-Spielen, eingefunden, und man kan wohl sagen, daß es bis-

---

* Warum nennen die Franzosen den Scüs Excuse? sollte man nicht muthmassen können, daß aus dem Italiänischen Wort *Scusa*, welches die Franzosen Scüsa aussprechen, dieser Scüs entstanden? und so vielleicht auch mit anderen. Es kann vielleicht auch umgekehrt seyn: vielleicht ist aus Scüs erst das welsche Wort *Scusa*, und daraus endlich das Französische Excuse entstanden. Eben darum wird gesagt, daß von den mehresten dergleichen Spiel-Etymologien eben so viel zu halten seye, als sonsten daran wenig gelegen ist.

bishero einen so glücklichen Fortgang gehabt und überall so vielen Beyfall gefunden hat, daß auch die vornehmsten Personen solches gleichsam zu ihrem Favorit-Spiel erwählet, und es noch immer ingenieuser und vollkommener zu machen suchen. Man kan zwar, wie in den mehresten Karten-Spielen, nicht recht bestimmen, ob darinnen die Kunst oder das Glück die Oberhand habe: jedoch scheinet beydes in demselben so genau verbunden zu seyn, daß auch der beste Kenner in den meisten Fällen, ob darinnen mit mehrerm Glück oder Witz gespielet worden, schwerlich würde entscheiden können.

Aus den nachfolgenden Regeln ist nun gar leicht abzunehmen, auf wie vielerley sinnreiche Art in diesem Spiel sich das Gemüth beschäftigen, und doch darbey eine ganz ausnehmende Ergötzung finden könne. Dahero auch jedweder, der dieses Taroc-Spiel nur etliche mal gespielet, hiervon dergestalt eingenommen und gleichsam bezaubert wird, daß er fast kein andres Spiel mehr zu spielen verlanget; absonderlich wann hierbey das so witzige schöne Geschlecht sich gleichfalls einfindet, und mit den Spiel-Annehmlichkeiten auch seine Reizungen vereiniget.

I.

Von den Taroc-Karten insgemein, und von deren Austheilung an die Mitspieler.

Der Karten sind 78 Blätter. Ein und zwanzig sind davon besonders zu merken, die den Nahmen Tarocques führen. Sie gehen nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis 21 fort. Der mit n. I. oben bezeichnete Brief, der einen aufgeweckten lustigen Bruder vorstellet, heisset der Pagat (*Pagato*) der dem, so ihn in der Hand hat, je nachdem er mit andern Tarocs stark begleitet wird, oder wenigere derselben zur Seite hat, vielen Vor- oder Nachtheil bringen kan. Er sticht alle andere Farben und Briefe ab, kan aber selbst von einem jeden Taroc abgestochen werden. Wer den Pagat auf die Letzte hinaus bringen kan, so, daß er damit die letzte angeworfene Blätter der andern Mitspieler absticht, hat eine besondre Ehre, und werden ihme auch honneurs, wie bey andern Spielen, bezahlt.

Der 21 Brief in den Tarocs ist der allerhöchste unter den 78 Briefen; er bringet dem, der

der ihn hat, eine Honneur zuwege, und wird der Mongue genennet.

Ausser diesen 21 Tarocs zeigt sich noch ein Brief, welcher einen Pickelhering vorstellet, und Scûs heiset. Er ist fast wie der Scherwenzel, oder was der Comote im Comete-Spiel ist. Man braucht ihn, wenn man will, und wie es der Vortheil an die Hand giebt, d. i. man kan damit entweder einen jeden Brief von einer andern Farbe, welche es auch seyn möge, wegnehmen, oder man kan solchen statt eines Tarocs anwenden. In den unten stehenden Regeln werden wir seinen Gebrauch deutlicher anzeigen. Weil er ein so starker und freyer Mann ist, daß er zu allerley dienen kan, so hat er allemahl eine honneur von 5 Marquen zu hoffen.

Die Tarocs nehmen alle andere Farben und Blätter weg, und sind die beständigen Trümpfe, womit man Levées machen kan. Die übrigen 56 Briefe sind so vertheilt, daß in jeder Farbe und Gattung, 14 Briefe zu stehen kommen, davon in ihrer natürlichen Ordnung wie sie auf einander folgen, einer höher als der andre ist. Z. E. der König sticht die Dame, und diese den Valet, der Valet das As. Gleichwie im l'Hombre

bre allemal die in schwarzer Farbe, je mehr sie Augen, (points) haben, diejenigen überstechen, so geringer in den Augen sind; d. i. Pique X. sticht den Pique IX, und diese den Pique VIII: Also ist es in der rothen Farbe eben auch in diesem Spiele zu halten, daß umgewandt, die wenigern Augen eines Briefs allemal die mehrern übertreffen; und Coeur II. den Coeur III. und Coeur V. den Coeur VI. oder VII. übersticht.

Jede Farbe zählet seine Briefe: 1) König, 2) Dame, 3) ein Reuther, 4) Valet, 5) das As, 6) die II. 7) die III. und so fort bis auf X.

Der 21 Taroc, welcher Mongue genennet wird, der I. Taroc, oder Pagat, und der Scüs, werden die 3 vördersten Haubt-Matadors genennet. Wer diese hat, bekommt eine Honneur mit 10 Marquen bezahlt.

Wer 10 Tarocs in der Hand auf einmal hat, bekommt, wenn er zu Ende des Spiels über 26 Points mehrere gewinnet, ebenfalls als eine Honneur 10 Marquen.

Der König, die Dame, der Reuter (Cavalier) und der *Valet* in jeder Farbe, wo sie

bey-

beysammen in einer Hand sind, heisen die Cavalerie. Sie bringen dem, der sie hat, eine Honneur mit 4 Marquen.

Wer 10 Tarocs, 1 Cavalerie, Mongue, Scús, Pagat den Pagat zuletzte hat, zählet ausser den andern gewöhnlichen points allein an Honneurs 34 Points mehr als die andern.

Drey Personen pflegen miteinander zu spielen, und machen, wo sie um 1 in der Zahl stärker, oder zum Viert wären, wechselsweise den Vierten zum König.

Derjenige, so die Karten giebt, giebt 5 mal herum, auf jedesmal 5 Blätter; er selbst aber behält 8 Blätter zuletzte. Dieses würde aber eine mehrere Zahl machen, wenn jeder der Mitspieler 25, und der Ausgeber 28 Briefe hätte. Dahero legt dieser von seinen 28 Briefen 3 hinweg, welche er für gut befindet, doch ist ihm nicht erlaubt, einen König hinweg zu legen. So er hingegen 3 Tarocs, und darunter den Pagat hat, so ist es ihm wohl vergönnt, dieselben wegzulegen, hat er aber mehr oder weniger, als 3 Blätter Taroc, so kan davon nichts abgelegt werden. Es können auch der Pagat, Scús, und 1 Taroc abgeleget werden.

Dieses

Dieses Weglegen der 3 Karten, nennet man den Scar, oder man pfleget, an statt, Cajus, oder Titius hat auszugeben, zu sagen: *Cajus* oder *Titius* legt den Scar.

II.

Die vornehmsten Haubt-Regeln in diesem Spiel.

1. Wenn der Scar gelegt ist: so hat der, welcher ihn geleget, so gleich die Honneurs anzuzeigen, dir er etwann hat, und die andern folgen nach, so, daß dieses geschiehet, ehe ein Blat zum Spiel angeworfen worden. Ausserdem sind die Honneurs hernach nicht gültig, und würde jeder, der sie also vergisst, nichts bekommen.

2. Wenn der Ausgeber die Karte vergiebt, so wird ihm von der Gesellschaft eine Straffe von 5 Points abgefordert, die er an jeden Mitspieler bezahlt. Ueber dies ist das Spiel ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden.

3. Würde es der Ausgeber versehen, daß er im Scar, etwann nur 2 oder auch wol 4 Blätter weglegte, und der Fehler zeigte sich erst am Ende

de des Spiels; es hätten aber die andern Spieler bereits einige Honneurs gleich anfangs angezeiget: so zahlet der Ausgeber an jeden, 5 Marquen Straffe, und so viele Honneurs jeder sodann gehabt, eben auch wieder. Das Spiel ist aber ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden. Hätte der also fehlende Ausgeber selbst einige Honneurs, z. E. Cavalerie, oder 4 Könige, oder 4. Dames ꝛc. gehabt, so muß er das dafür erhaltene zurücke geben.

4. Im Taroc-Spiel ist es ein wesentliches Stück des Spiels, daß man jedes angeworfene Blat, wenn man in eben derselben oder der nemlichen Farbe ein Blat hat, bekennen und solche zugeben muß. Derjenige, der also aus Versehen die Farbe verläugnet, oder unrecht absticht, giebt 5 zur Straffe. Die etwann von ihm also unrecht abgestochenen Karten, oder die Levée bleibet ihme, und darf nicht wieder zurücke gegeben werden. Hätte er aber den Pagat falsch überstochen, so muß er ihn zurücke geben, und doppelte Straffe mit 10 Marquen erlegen.

5. Wer mehrere Honneurs ansaget, als er wirklich hat, verfällt in die Straffe von 5 Marquen.

6. Der Scüs (andere nennen denselben, weil dieser Brief überall frey agiren, und sich nicht an die Regeln des Spiels binden darf, Excuse,) gleichwie er selbst kein Blat sticht, auch nicht durch ein anders abgestochen werden kan, wird von deme, der ihn in der Hand hat, bey Gelegenheit, wenn er es für gut befindet, abgeleget, und dagegen ein ungültiges Blat von denen bereits eingenommenen, weggegeben.

Setzet den Fall: Cajus wirft den Treffle Valet, Titius hat zwar die Treffle-Dame, er glaubt aber, daß, wenn er sie zuwürfe, der Sempronius den Treffle-König haben, und also surcoupiren mögte. Es will also Titius seine Treffle-Dame nicht so unnütze und umsonst zuwerfen, dahero, weil er den Scüs hat, wirft er denselben zu, nimmt ihn aber sogleich, und giebt von den bereits vor sich habenden gemachten Levées ein Blat zurücke an den, welcher so eben die Levée macht.

7. Dieser Scüs giebt dem, in dessen Hand er stehet, den Vortheil, daß wenn dieser 3 Könige in der Hand hätte, solcher als der 4 König gerechnet werden kan. Eben so, wenn einer 3 Bilder in der Hand hätte, z. E. Pique-König, Pique-

que-Dame, Pique-Valet; so kan der Scûs so viel, als der abwesende Cavalier gezählet, und als eine halbe Cavalerie gerechnet werden.

8. Geschähe es, daß ein Spieler vermittelst des Scûs nur einen, und sonst gar keinen Stich machen sollte, so wird er bey Endigung des Spiels für 4 Points gezahlet.

9. Oben haben wir schon gemeldet, daß der Pagat, Scûs und Mongue, oder der XXI. Taroc die höchsten Matadors sind. Wer diese hat, bekommt von jedem Mitspieler 10 Points, und jeder folgender Matador wird nach seiner Reihe, in der er stehet, mit 5 Points bezahlet.

10. Ein ganze *Cavalerie* ist König, Dame, Cavall und Valet von einer Farbe, und wird mit 10 Points von jedem, eine halbe Cavalerie aber bey welchen der Scûs gebrauchet wird, nur mit 5 Points bezahlet.

11. Wenn man eine Cavalerie ansaget, so darf der Ausgeber kein Blat davon in den Skat legen. Würde es jedoch geschehen, und hätte er, indem er solche angesaget, die Honneurs dafür bezahlet bekommen, so muß er solche zurücke geben.

12. Der Pagat ist den andern Mitspielern ein Dorn in den Augen. Sie suchen ihn hervor

zu locken, wie sie können; sie spielen Tarocs aus, und wiederholen es so lang, bis der Pagat, (weil sonst kein Taroc mehr in der Hand dessen ist, der jenen hat,) hervor gehet. Dieses heist den Pagat forciren. Bisweilen sticht man, wenn eine Farbe angespielet wird, und man nicht bekennen kan, ein solches Blat ab. Weil es aber sich leicht ereignen kan, daß der andre Spieler, oder der Nachspieler eben auch das angebrachte Blat nicht bekennen könnte, mithin der Pagat surcoupiret würde: so muß der, welcher denselben also verliehret, an jeden Mitspieler 5 Points bezahlen. Geht der Pagat auf den allerletzten Stich verlohren, so werden an jeden Mitspieler 10 Points bezahlet.

13. Wer also sein Spiel zu dirigiren weiß, daß er, bey dem allerletzten von den andern angebrachten Blat, den Stich mit dem Pagat machet: der hat die Ehre, daß er Maitre vom Spiel wird, und von jedem Mitspieler 10 Points bezahlt erhält.

14. Alle Blätter im Spiel gelten nichts, ausser folgende, welche in der Zusammenzählung der Points also gerechnet werden. Der XXI. Taroc, oder Mongue gilt 5. Der Pagat 5. Der

Scüs

Scüs 5. Ein König 5, eine Dame 4. ein Cavall 3. ein Valet 2. und drey leere Blätter zusammen gelten einen Point.

15. Wer auf das ausgeworfene Blat in derselben Farbe mit keinem bekennen kan, derselbe muß solches angebrachte Blat mit einem Taroc nehmen.

16. Wenn Tarocs angespielet werden, so dürfen die andern Spieler nicht anders, als mit Tarocs bekennen, und müssen solche zuwerfen.

17. Der Scüs giebt zwar das Recht, daß ihn sein Besitzer nach seinem Vortheil brauchen kan, wie er will; alleine er darf ihn nicht länger in der Hand behalten, als so lange er Tarocs noch hat. Sind keine Tarocs mehr da, so muß der Scüs bey der ersten Couleur, so gefordert wird, wenn man sie nicht mit einem Blat bekennen kan, abgeleget werden.

18. Eben so muß der Besitzer des Scüs denselben annoch vor Ende des Spiels, wenn bey jedem Spieler noch 3 Blat in der Hand sind, ablegen. Setzet den Fall: Cajus hat den Scüs in der Hand, und es ist am Ausspielen, indem er nur noch 3 Blätter hat. Er kan den Scüs nicht anspielen, sondern der, so ihme zur rechten Hand

sitzt, spielet aus, was er will; darauf legt nun Cajus den Scüs ab.

19. Wenn das Spiel zu Ende ist, muß jeder der Spielenden, wenn er nicht verliehren will, 26 Points zählen können. Was über 26 ist, heist ein Gewinnst, gleichwie das, was unter der Zahl 26 ist, ein Verlust heiset.

20. Man berechnet seine Lesen und Points also: Es wird allemal ein Blat, das vor sich etwas gilt (vid. n. 14.) mit zwey leeren Blättern zusammen genommen und darauf gerechnet, als zum Beyspiel: ein König kan für das was er gilt, nemlich für 5 Points nicht gezählet werden, man habe dann zwey leere Blätter dazu gelegt: und so ferner mit den andern für sich gültigen Blättern. Die überbleibende leere Blätter werden sodann drey zusammen genommen für einen Point gezählet. Hat man aber so wenig leere Blätter, daß man deren nicht zwey zu jedem Bild legen kan, und es kommen solcher gestalt zwey Bilder und ein leeres Blat zusammen, so muß ein Point von dem was die zwey Bilder sonst gelten, abgezogen werden. Z. E. zween Könige und ein leeres Blat werden sodann nur vor 9 Points gezählet. Im dem Fall endlich wenn drey

Bil-

Bilder übrig bleiben, werden 2 Points abgezogen, dergestalt, daß sodann 3 Könige nur 13 Points, oder 2 Könige und ein Valet nur 10 Points gelten.

Es wird aber dieses so beliebte Spiel noch mit andern, und zwar den bekannten Traplier-Karten gespielet. Es scheinet auch eben dieses das alte und Original Taroc-Spiel, wie solches in Italien und vielen andern Ländern unter den vornehmsten Personen gebräuchlich, das mit den Französischen Karten aber ein von diesem alten entlehntes Spiel zu seyn; um dieses Taroc-Spiel denjenigen, die schon an die Französische Karten gewöhnet, oder sich an keine andre gewöhnen wollen, desto leichter und angenehmer zu machen. Eben darum sind auch in den Französischen Taroc-Karten, wie in den alten, auch 4 Figuren, nemlich: le Roi, la Reine, le Cavalier und le Valet, wo sonsten in den andern gemeinen Französischen- oder à l'Hombre-Karten, sich deren nur 3 befinden. *)

*) Eigentlich sind dreyerley Haubt-Spiel-Karten, (dann die in gewissen besondern Ländern nur gebräuchliche, kommen hier in keine Rechnung,) nemlich die so-

Dieses Spiel bestehet aber ebenfalls aus 78 Briefen oder Blättern, und die Farben sind darinnen,

---

genannten Traplier-Karten, die Deutschen und die Französischen: die erstern scheinen die ältesten und die letztern die neuesten zu seyn. Mit den erstern wird in Spanien und Italien am meisten, auch noch in Deutschland hin und wieder gespielet; die andern sind in Deutschland fast nur unter gemeinen Leuten annoch üblich; die letztern aber in Frankreich, und anjetzo auch in Deutschland die gebräuchlichsten. Jede von diesen Spiel-Karten hat ihre besondere, iedoch 4 Farben: nemlich die erstere Spadi, Bastoni, Denari, Coppe; die zweite Roth, grün oder Laub, Schellen und Eicheln; die letztere: Coeur, Carreau, Treffle und Pique Die erstere hat 4 Figuren, nemlich König, Königin, Reuter und Bub; die andre hat deren nur 3, nemlich König, Ober und Unter-Mann oder Bauer, und die dritte gemeinere oder à l'Hombre-Karte hat deren ebenfalls nur 3, nemlich: König, Dame, und Knecht oder Bub. Auch das à l'Hombre-Spiel wird in Spanien und Italien mit den Traplier-Karten gespielet. Das Spadi-As ist darinnen der höchste Matador, daher kommt Spadiglia; das Bastoni-As ist der dritte, daher kommt Basto (oder bey uns Basta) der vierdte ist allzeit ein As, welches in der Figur nur einen Point vorstellet, dahero kommt Ponto. Die Malilla bey uns Manille) aber ist an sich die niedrigste

innen, wie in den gemeinen Traplier-Karten: *Denari*, *Spadi*, *Coppe*, und *Bastoni*. Der sogenannten Tarocs sind eben auch 21. Es zeiget sich aber hierbey ein Haubt-Unterschied: dann da diese Tarocs in den Französischen Karten ausser dem Pagat und Scůs in lauter grotesquen Figuren von Thieren vorgestellet sind; so werden diese in den alten Taroc-Karten durch ganz andere und sonderbare Figuren angezeiget, welche sonder Zweifel ihre Bedeutung haben, und worüber man allerley Auslegungen machen könnte, wenn man sich seiner Einbildung hierinfalls überlassen wollte. Indessen werden die 3 höchsten Figuren, nemlich der sogenannte Pagat hierinnen le Bateleur; der Mongue, le Monde; und der Scůs, le Fol benennet. Die Regeln in diesem Spiel unter 3 Personen oder unter 4 zum König, könnten vielleicht eben dieselben seyn, wie

---

Karte in ihrer Farbe; wann aber solche Trumpf ist, eine der höchsten, nemlich der andre Matador, mithin ein rechter Scherwenzel. Man lese hiervon Gracians oracul in der 85. Maxime: No ser Malilla, Man muß keine Manille seyn, und was Herr Müller darüber angemerket.

solche bey dem Spiel mit Französischen Karten schon vorhero angeführet worden. Es wird aber besagtes Spiel mit den Traplier-Karten fast überall unter 4 wirklichen Personen gespielet; wodurch solches eben noch viel angenehmer, divertissanter und sinnreicher gemachet wird.

Weilen nun dieses Spiel unter 4 wirklichen Personen seine ganz besondere Regeln hat, und diese von einem vornehmen Gönner uns hochgeneigtest mitgetheilet worden; so verhoffen wir unsern Lesern einen angenehmen Dienst zu erweisen, wann wir dieselben noch allhier in ihrer Vollständigkeit anzuführen suchen, um dieses so sehr beliebte Spiel auch anderweit noch bekannter zu machen.

Regeln

Nach welchen das Taroc-Spiel auf die neueste Art dermalen in Wien unter vier Personen gespielet zu werden pfleget.

I.

Ein ganzes Spiel dieser Karten muß aus 78 Blättern bestehen, darunter sich ein und zwanzig befinden, so Tarocs genennet werden, welche nach ihren Numern gelten, und davon der höhere den geringern sticht. Ausser diesen 21 Tarocs ist noch ein Blat, welches der Scüs genennet wird, und den man brauchen kan, wenn man will.

II.

Diese Tarocs müssen wohl gezählet und in ihrer Stärke beobachtet werden, wie auch die ausgespielte Farben, als *Denary*, *Spady*, *Coppe*, und *Bastoni*, deren von jeder Farbe 14 sind,

sind, dann hierinn bestehet die ganze Kunst dieses Spiels.

III.

Es spielen allezeit zwo und zwo Personen zusammen zwo Partien, hernach aber wird gewechselt, und werden in allen sechs Partien gespielet, womit das Spiel sein Ende hat. Man kan auch *partita ferma* machen, ohne zu wechslen, mithin 6 Partien mit einem Compagnon alleine spielen.

IV.

Wer anzuspielen hat, kan allezeit einen kleinen Taroc ausspielen, oder auch den Mongue, damit sein Compagnon den Pagat zuwerfen kan. Dieses letztere aber muß nicht geschehen, wann der Feind den Scar hat, weilen er alsdann den Pagat ohnedem leicht bey seinem Scar anbringen kan.

V.

Wer anfangs ausspielt und nicht viel Tarocs hat, muß von einer Farbe anfangen, wo er den König nicht hat, oder zum wenigsten von einer Farbe.

VI.

Wann eine Farbe von dem Feinde ausgespielet wird, so muß man keine Königin oder eine andre Figur so leicht zugeben, und wenn man den König von der Farbe hat, so ist es allezeit sicherer mit dem König zu nehmen, als passiren zu lassen. Sollte aber der Freund den König ausspielen, und man hat die Königin, oder den Cavall, oder Bub, so muß man solche zuwerfen, auser zuletzt, wenn schon alle oder doch wenigstens die mehresten Tarocs heraus sind.

VII.

Wenn der Freund einen kleinen Taroc anfangs ausspielt, so ist es nicht nöthig zurücke zu *tarocciren*, weilen dieses vor kein *Invito* genommen wird. Wenn aber der Freund viele Tarocs oder Könige zu salviren hätte, so kan er zurück tarrocciren, und hernach muß sein Compagnon wieder zurück tarocciren. Es wäre dann, daß er sein Spiel dadurch ruinirte.

VIII.

Wann ein König aufgeschlagen wird, so muß

der

der erste linker Hand diese Farbe ausspielen, damit dadurch die Dame salviret werden kan.

IX.

Derjenige, so den Scar hat, kan 2 Karten weglegen, jedoch keinen Taroc noch König. Er muß von den letzten Karten sich so viel aufschlagen lassen, bis kein Taroc oder König aufgeschlagen wird, den andern aber wird die 19te Karte umgeschlagen, auf welchen Umschlag im Scar wohl acht zu geben ist, damit man sein Spiel darnach richte.

X.

Der Scüs kan nichts stechen, kan aber auch nicht genommen werden, dannoch aber ist er sehr nützlich, weilen man durch solchen oft eine Dame, oder auch den König salviren kan, oder einen hohen Taroc.

XI.

Jeder König wird für 5 Points gezählet. Die Königin für 4, der Cavall für 3, der Bub für 2, der Mongue gilt für 6 Points, der Pagat für 5 Points, der Scüs ingleichen 5 Points.

Man

Man nimmt im Zählen allzeit 4 Karten zusammen. Wann unter diesen Karten 2 Figuren sind, zählet man um 1 weniger, wenn 3 Figuren, um 2, wenn 4 Figuren sind um 3 Points.

XII.

36 Points sind die Helfte, was über 36 Points ist, zählet man für den Gewinn.

XIII.

Wenn man in einer Partie, welche aus vier Spielen bestehet, 36 Points Uberschuß hat, so wird die Partie zweyfach bezahlet, und dieses wird *Reale* genennt. Wenn in einer Partie der eine Theil gar kein Point machet, so wird die Partie von dem andern Theil doppelt gewonnen: wann aber nur ein Point inzwischen gemacht wird, so kan die Partie nicht mehr *Doppio* (doppelt) verlohren werden. Ist gar kein Point gemacht worden, und sind zugleich 36. Points Ueberschuß, so wird die Partie dreyfach bezahlet, zwey für das *Doppio* und eines für das *Reale*. Wenn in einem Spiel gar kein Point gemacht würde, so nennet man es eine

eine *Volata*, wie aber diese bezahlet wird, ist noch nicht recht ausgemacht: bleibt aber in allen vier Spielen kein Point Ueberschuß so gewinnet keiner. Man zählet dasjenige, was über 36. Points ist, allezeit zum 2ten Spiele, und so bis vier Spiele vorbey sind, als welches die Partie ausmacht.

Neu-

Neuerfundene Kartenkünste,

zum angenehmen Zeitvertreib herausgegeben.

Das I. Spiel.

Einem zu erlauben, daß er frey eine Karte in seinen Gedanken erkiesen möge, und daß ihr ihm doch sagen wollet, was für eine Karte er sich erwählet habe.

Ist ein sehr ergötzliches Spiel.

Ihr müsset drey Häuflein mit der Karte machen, und zwar also, daß die Zahl von jedem Häuflein gleich und darneben ungerade sey, nemlich zu 7. 9. 11. 13. Wann sie also beschaffen sind, und auf dem Tische liegen, so gebet einem Erlaubniß, daß er eine daraus erwähle und behalte. Wann er dieses gethan, so müsset ihr fragen, unter welchem Haufen die erwählte Karte sey? Und da er solches gesagt, so nehmet sie dergestalt zusammen, daß gemeldter Haufen in die Mitte komme, nemlich einer von den

andern Haufen oben, und einer unten. Hernach machet drey andere Haufen, indem ihr anfanget mit 1. 2. 3. bis ganz zum Ende zu zählen. Wenn nun diese drey Haufen gemacht sind, so fraget abermal, unter welchem Haufen die gedachte Karte sey? Wann ihr dieses erfahren, so lasset sie wieder in die Mitte kommen, und machet abermal drey Haufen, und, wann er alsdenn wieder gesaget haben wird, unter welchem Haufen gedachte Karte sey, siehe so ist seine erdachte Karte allezeit richtig die mittelste von dem Haufen.

II.

Ein schönes Spiel, zu wissen, wenn einer eine Karte ausgezogen und besehen hat, und dieselbe wieder unter die andern verstecket worden ist, was für eine Karte es gewesen seye?

Ihr müsset gute Achtung geben, daß, ehe und bevor ihr eine Karte ausziehen lasset, ihr sehet und behaltet, was die unterste von dem Haufen für eine Karte gewesen seye? Wann ihr nun dieselbe gesehen, möget ihr von den herumstehenden Zusehern frey eine Karte ausziehen lassen: wenn aber solches geschehen, so leget die ausgezogene Karte auf den Tisch nieder, und setzet den gantzen Haufen oben darauf. Alsdenn hebet den Haufen ab und legt ihn wieder auf, so oft, als es euch gut dünken wird. Wollet ihr nun die ausgezogene Karte hervorbringen, so sehet

het in die Karte, und suchet diejenige, welche ihr gesehen und welche die unterste von dem Haufen gewesen; wann ihr nun dieselbe gefunden, so ist die ausgezogene Karte eben diejenige, welche vor derselben lieget, und damit ist sie gefunden. Dieses Spiel ist nun recht zu fassen und zu beobachten, weil es gleichsam das Fundament von vielen Spielen ist, und dessen man oftmahls bedarf; es dienet auch nicht weniger zur Geschwindigkeit, als welche sonderlich zu dieser Kunst erfordert wird.

III.

Eine Karte ausziehen zu lassen, dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, und hernach zu fragen, in welcher Zahl derselbige begehre, daß sich seine Karte befinden soll.

Ist ein schönes und wunderliches Spiel.

Machet es anfänglich mit diesem, wie mit dem vorhergehenden Spiel, und wann ihr die Karte gefunden habt, müsset ihr dieselbe unterstecken; solches thut aber mit einer Geschwindigkeit, daß es niemand merke. Ziehet euch hiermit ein wenig zurücke, und decket die Karte mit der Hand wohl zu, auf daß euer Thun nicht gemerket werde. Fraget dann, in welcher Zahl er begehre, daß sich seine Karte befinden solle? Wann er nun die sechste wählet, müsset ihr von unten fünf Karten abnehmen, und hiermit die Karte hinter euch bringen: alsdenn könnet ihr ihm in der sechsten Zahl seine Karte vor-

weisen. Und dergestalt wird es euch leicht fallen, allemal die Karte in seiner begehrten Zahl zu liefern.

IV.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und, nachdem sie besehen worden, wieder unter die andern zu verstecken, hernach drey Karten zu zeigen, worunter die genannte Karte nicht zu sehen ist, wenn aber dieselbige noch einmal besehen werden, darunter befunden werden solle.

Ist wunderlich anzusehen.

Dieses müsset ihr auch, wie das vorhergehende zweyte Spiel anfangen, und, wann ihr die Karte werdet gefunden haben, dieselbe vor alle die andern stecken, daß sie ein wenig vorne ausstehe. Hernach müsset ihr eine andre Karte voran stecken, die den andern gleiche. Hierauf könnet ihr ihm die Karte, welche vor der ersten ist, zeigen und fragen, ob dies seine Karte sey, die er ausgezogen? Sagt er nein, so lasset die Karte sinken, und in der Geschwindigkeit ziehet seine Karte heraus, welche die andre von den zwo ansteckenden Karten ist, und leget dieselbe auf den Tisch nieder. Hernach verschliesset die Karte fein durcheinander, und lasset ihn wieder eine sehen, mit dieser Frage, ob diese nicht die seinige sey? Er wird abermal nein sagen. Alsdann leget auch diese zu der vorigen Karte auf den Tisch, und auf solche Art

zeiget

zeiget ihm dann noch eine andre, die ihr ebenfalls bey den andern beyden auf den Tisch niederleget. Hiebey könnet ihr euch etwas fremde erzeigen, und, wann es die Gelegenheit mitbringet, eine Wette anstellen, nemlich daß unter den dreyen auf dem Tische liegenden Karten die seinige mit befindlich seye, welches sich auch also befinden, und mancher sich darüber verwundern wird.

V.

Eine ganze Karte in viele Häuflein zu vertheilen, und wie man hernach die untersten alle, entweder gemalte oder schlechte Karten befinden solle, und zwar, wie man sie haben will.

Ein Spiel, welches kurzweilig und lustig ist.

Hierzu müsset ihr eine absonderliche Karte präpariren, nemlich, ihr müsset die gemalten oder Bilder-Karten von unten und oben, die schlechten aber an der Seite beschneiden, oder kürzen, also, daß jene kürzer, als diese, diese aber schmäler, als jene, seyn. Wann sie dergestalt verfertiget sind, so könnet ihr sie untereinander vermischen, und so viele Häuflein davon machen, als euch belieben wird. Wollet ihr dann also, daß die untersten alle Bilder-Karten seyn sollen, so müsset ihr die Karte, wann ihr Häuflein machet, nach der Breite, im Fall ihr aber lauter schlechte haben wol-

wollet, nach der Länge abheben. Und dergestalt könnet ihr damit kurzweilen, und eure Umstehenden nach eigenem Gefallen verwundernd machen.

VI.

Drey Könige, oder drey andere Karten von gleicher Sorte, zu nehmen, und eine davon oben, die andre unten, die dritte aber in die Mitte des Haufens zu stecken, und hernach dieselben drey beyeinander zu finden.

Ein lustiges Spiel.

Ihr müsset Achtung geben, daß, ehe und bevor ihr die drey Könige, oder die drey erwählten Karten, auf den Tisch leget, der vierte mit einer Geschwindigkeit oben auf den Haufen gebracht werde. Alsdenn nehmet die andern drey Karten, und leget eine davon oben hinauf, die andre in die Mitte, und die dritte unten hinauf. Nach diesem hebet die Karte ab, und leget das unterste Theil oben hinauf, alsdenn habt ihr schon die drey gleichen zusammen. Aber, um die Zuschauer in etwas aufzuhalten, könnet ihr sie auch wol in etwas verschliessen, um dadurch so viel mehr Verwunderung zu verursachen.

VII.

VII.

Einem eine Karte in die Hand zu geben, welche er schon vorhin gesehen, und wann er dieselbe umkehret, daß es schon eine andre seyn solle.

Ein ganz lustiges Spiel.

Dieses recht und mit Verwunderung zu zeigen, ist nöthig, daß ihr es, wie das andre Spiel, anfanget. Und wann ihr die Karte werdet gefunden haben, so müsset ihr dieselbe vorne anfügen, und die nächstfolgende Karte ein wenig oben hinausschiessen lassen, solche auch mit der Hand umgeben, daß mans nicht sehen könne. Diesemnach lasset die erste Karte sehen, und fraget, ob das die ausgezogene Karte sey? Und, wenn er Ja geantwortet, so lasset die Hand ein wenig sincken, indem ziehet die Karte aus, welche ihr vorhin ein wenig oben hinausgebracht habt, und haltet sie ihm in der Hand fest. (Er aber wird nichts anders vermeynen, als ob es seine ausgezogene und von ihm gesehene Karte sey.) Inzwischen möget ihr euch mit diesem oder jenem in etwas aufhalten, und alsdenn sagen, daß er nun seine Karte besehen und hervorbringen möge. Da wird er nun sich verwundern, nicht anders denken, als ob sie ihm in seiner Hand seye verwandelt worden.

VIII.

Einige Häuflein mit der Karte zu machen, und denn zu wissen, was das für welche seyn, die oben aufliegen.

In diesem Spiel muß man wahrnehmen, die oberste von allen Karten zu sehen, und zu behalten, ehe und bevor man sich unterstehet, die Häuflein zu legen: machet alsdann so viel Häuflein, wie ihr immer wollet, und wann ihr wissen wollet, was für Karten oben aufliegen, so nehmet von den Häuflein eine Karte ab, und sprechet, ehe ihr sie sehet, das ist diejenige, (die ihr nemlich gesehen.) Hernach nehmet von einem andern Haufen auch eine und nennet diejenige, welche ihr bereits in eurer Hand habet. Nehmet alsdenn wieder eine andre, und sagt vorher den Namen der vorigen die ihr gesehen habt, und so fort, bis ihr die letzte nehmt, welches diejenige ist, so ihr anfangs gesehen nnd behalten. Hernach zeiget ihnen alle diejenigen Karten, die ihr abgenommen, so werden sie sich darüber recht sehr verwundern.

IX.

Einem einen König zu geben, den er vorhin zwar als recht gesehen, aber, wann er ihn wieder besiehet, daß es ein andrer seyn soll.

Hierzu kann man einen König gebrauchen, welcher am besten zu diesem Vorhaben dienet.

Es

Es muß aber derselbe in der Mitte durchgeschnitten werden, und zu der obersten Helfte muß man einen andern König nehmen, solchen da oben auflegen, und das Mittel mit den Fingern bedecken, auf daß man nicht anders meyne, als es sey eine ganze Karte. Nächst diesem möget ihr selbst, oder einem andern, selbigen König bey den Füssen herausziehen lassen, haltet aber die oberste Hälfte fein fest, auf daß man von eurem Thun nichts merken könne. Lasset ihn dann die Karte umkehren, so wird er sich verwundern, daß ihr dasjenige, was er mit offenen Augen siehet, dergestalt verwandeln könnet.

X.

Zwölf Kartenblätter zu nehmen, und neune davon auf den Tisch zu legen, nemlich drey und drey in jeder Reyhe, und wie man die übrigen drey legen soll, daß man von oben herab, und von unten hinauf, überall viere zählen kan.

Nehmet zwölf Kartenblätter, leget davon neune auf den Tisch, also, daß ihr zuerst dreye nacheinander leget, darunter auch drey, und zuletzt wiederum drey; dann gebt die überbliebenen drey einem, so mit am Tische sitzet, in die Hand, und sprechet: Er soll nun diese drey legen, daß man überall von beyden Seiten, beydes zur Rechten, als zur Lincken, sowol auch von unten hin-

auf, als von oben herab, viere zählen könne, Dieses wird wol keiner, ohne der davon zuvor Wissenschaft hat, leichtlich zuwege bringen. Hernach nehmet die drey Kartenblätter, leget eines auf das erste Blatt in der obern Reyhe, das andere auf das mittelste in der mittlern, und das dritte auf das letzte Blatt in der untern Reyhe, so können von allen Seiten her, wie auch von oben herab, und unten hinauf, überall viere gezählet werden.

XI.

Wie man wissen könne, was für eine Karte einer im Sinne behalten, wenn man ihme zuvor 21. derselben vorgeleget.

Nehmet 21. Kartenblätter in eure Hand, leget davon drey nacheinander auf den Tisch, also, daß man die Farben sehen könne, darauf leget wieder drey, denn abermal auf dieselben drey, und sofortan, bis ihr alle 21. Blätter aufeinander in drey Haufen, von welchen in jedem sieben Blätter sind, geleget habt: und indem ihr sie alle leget, so sprechet zu jemand an dem Tische, er soll sich unterdessen, weil ihr sie leget, ein Blatt, was für eines er wolle, in den Sinn nehmen. Wenn ihr nun fertig seyd, so fraget ihn, in welchem Haufen das Blatt so er sich in den Sinn genommen, liege. Nehmet alsdenn die Haufen wieder auf, doch also, daß der Haufen, darinnen

nen das Blatt lieget so der andere in den Sinn genommen, in die Mitte komme. Denn leget die Blätter abermal auf den Tisch, wie zuerst, daß wieder drey Haufen werden, und sprecht zu der Person, sie soll Acht haben, in welchem Haufen das Blatt, so sie im Sinne hat, kommen werde, lasset euch denselben Haufen wieder anzeigen, dann nehmt die Haufen wieder zusammen, also daß der Hause darinnen das Blatt, so der andre im Sinne hat, wiederum in die Mitte komme. Leget dann zum drittenmal die Blätter auf den Tisch, wie zuvor, daß abermal drey Haufen werden, und heiset der Person wiederum Acht darauf geben, in welchem Haufen das Blatt, so sie in Sinn genommen, komme, wenn sie euch solchen gezeiget, so setzet die Haufen wieder zusammen, einen auf den andern; daß aber derjenige, darinnen das Blatt ist, in die Mitte komme. Alsdenn zählet die Blätter, entweder vom vorne, oder von hinten her, so ist gewiß allemal das eilfte Blatt dasjenige, welches der andre in Sinn genommen hatte.

XII.

Einem sein ausgezogenes, und wieder hineingestecktes Kartenblatt durch Vermischung der Karten wieder zu liefern.

Nimm eine ganze Karte in die Hand, und menge sie, merke aber das unterste Blatt, was für

für eines es sey, thue denn die Karten unter den Tisch, zähle heimlich bey dir von oben herab 10. Blätter hinweg, dann ziehe das unterste hervor, und lege es auf die Karte, darauf aber die 10. Blätter, so du heimlich zuvor hinweg gezählet hast. Nimm die Karte wieder hervor, ziehe von unten etliche Blätter hervor und lege sie auf den Tisch, ingleichen nimm von oben etliche Blätter hinweg, und lege sie darzu, alsdenn wieder von unten, wie auch von oben: dieses muß fein behend geschehen, daß es der andre nicht merke. Du musst aber die Blätter, so du von oben herab nimmst, heimlich bey dir zählen, damit du derer nicht mehr, auch nicht weniger, als zehen herabziehest, dann ist das 11te Blatt dasjenige, so zuerst unten gelegen, und das du gemerket hast. Heise alsdenn jemand aus denenjenigen Blättern, so du unten hervorgezogen, auch von oben herab genommen, ein Blatt nehmen, und dasselbige ansehen, und sprich, er soll es auf dasjenige, von welchem du die 10. Blätter oben weggenommen, legen. Thue alsdann die andern alle, so du unten hervorgezogen, auch oben herabgenommen, darauf, und mische die Karte ein wenig, doch also, daß du diese zwey Blätter nicht voneinander vermengest. Alsdann siehe die Karten durch von unten her, wo die Farben der Blätter sind, wenn denn das Blat kommet, das zuallererst unten gelegen, und du in Sinn genommen hast, so ist das folgende dasjenige, welches die Person genommen und besehen hat.

XIII.

Eine ganze Karte zu nehmen, und vier oder fünf Haufen davon zu machen, hernach von jedem Haufen eine unbesehene Karte abzunehmen, dieselben aber alle nacheinander wieder mit ihren Namen auf den Tisch zu legen.

Ein wunderliches Spiel.

Nimm eine ganze Karte, und menge oder mische sie, in solchem Mischen habe Acht, daß du ein Blatt oben aufbringest, daß es das erste werde, von welchem du wissen musst, was für eines es sey. Alsdann mache Haufen, nicht viel, etwa vier oder fünf, und merke den Haufen wohl, wo du ihn hinsetzest, auf welchem das Blatt lieget, welches dir bekannt ist; dann greiffe auf einen andern Haufen, es sey welcher es wolle, nur dieser nicht, darauf das bewusste Blatt lieget, nimm oben ein Blatt davon, und fordere zugleich eben das Blatt, welches du weist, daß es auf einem unter diesen Haufen lieget; siehe das Blatt, so du bekommest, an, und greiff abermals auf einen andern Haufen, jedoch daß es dieser wiederum nicht sey, auf welchen dir das obere Blatt bewusst ist, nimm auch ein Blatt davon, und fordere zugleich im Nehmen dasjenige Blatt, so du schon in der Hand hast. Was für eines du hier bekommest, das fordere wieder, und nimm zugleich ein Blat von dem dritten Haufen, der abermal

mal nicht derjenige seyn darf, darauf das Blatt liegt, so du weist. Dann fordere abermals dasjenige, was du bekommest, vom vierten Haufen, und nimm zugleich ein Blatt hinweg, wie zuvor. Zuletzt fordere aber, was du eben bekommen hast, und nimm denn allererst von dem fünften Haufen, welcher derjenige ist, dessen oberstes Blatt du gewusst hast, dasjenige Blat, welches du zuerst gefordert hast. Dieses stecke fein geschwinde in deiner Hand voran, daß es das erste werde unter denen, die du gefordert hast, so kanst du hernach alle diejenigen Blätter, die du nacheinander gefordert hast, auf den Tisch legen, welches den Zusehern nicht wenig Bewunderung verursachen wird.

XIV.

Eine ganze Karte vor den Kopf oder die Augen zu halten, und zu wissen, ob es eine gemalte, oder sonst schlechte Karte sey, dabey man die gerathene eine nach der andern herunter auf den Tisch zu legen hat.

Ist ein fremdes Spiel.

Dieses Spiel ist lustiger mit vielen, als wenigen Zusehern verrichtet zu werden, dann sie werden mit grosser Verwunderung ihr Gesicht auf euch halten, und den Ausgang erwarten. Ihr müsset dann mit stolzen Worten eurer Sache ein Ansehen geben, massen solches um soviel mehr

Ver-

Verwunderung verursachen wird. Wann ihr nun diese eure Sache wollet werkstellig machen, so gehet erstlich mit einem, welcher euch bedünket, daß er zu dieser Sache am tüchtigsten sey, ein wenig auf die Seite, und sagt zu ihm, daß ihr etwas Fremdes wollet hervorbringen, wann er sich fein artig hierinnen verhalten wolle: Nemlich, ihr wollet die ganze Karte recht vor eure Stirn, oder Augen halten und allemal zu sagen wissen, ob die vörderste eine gemalte oder schlechte Karte sey. Ueberredet ihn dann, er wolle sich dergestalt neben euch verfügen, daß er mit seinem einem Fusse den eurigen erreichen könne, und, wann es eine gemalte Karte sey, euch ein Zeichen geben. Wann solches dergestalt verabredet, so machet den Anfang, und saget: Ihr Herren, hier sehet ihr eine Karte, die unverfälschet ist, ich will sie recht vor die Stirn meines Haubtes setzen, und euch nacheinander sagen, obs eine gemalte, oder schlechte Karte sey. Machet denn also den Anfang: Es ist eine, es ist keine. Derjenige aber, der euch warnet, muß sich sonderlich fremde bezeigen, und sich oft mit Verwunderungsworten vernehmen lassen, daß dieses euer Thun unmöglich, ja vielmehr zauberisch sey, &c. Es giebet bisweilen auch wol artige Streitworte ab, woraus dann leichtlich eine Wette entstehen kan, bevor, wann ihr ein gutes Gedächtniß habet, und bisweilen einige werdet nennen können, welches dann überaus grosse Verwunderung zuwege bringen kann.

XV.

Drey Häuflein mit den Karten machen zu lassen, ohne daß ihr dabey seyd, und dennoch errathen könnet, wie viel Augen in jedem Häuflein seyn.

Anfangs ermahnet sie, daß bey dem Machen der Haufen, welche von einer gewissen Zahl müssen gemachet werden, sie, nachdem die Karte verstecket, die erste Karte, die unten lieget, sehen und Achtung geben sollen, wie viel Augen sie hat, und wenn es eine sechse ist, daß sie dieselbe bedeckt auf den Tisch legen, sagende, das ist sechse und die folgende sieben, und so forthin, bis funfzehen. Dieses ist also ein Haufe. Hernach abermal die unterste Karte besehen, auf den Tisch gelegt, und wieder darauf angefangen zu zählen, nemlich auf solche Zahl, als selbige gehabt, bis funfzehn. Von gleicher Zahl und in gleicher Ordre muß auch der dritte Haufe gemacht werden. Wann ihr nun wissen wollet, wie viel Augen in den dreyen Haufen seyn, so besehet und zählet die übrigen Karten, da wird es euch leicht fallen, die Zahl auszurechnen, und mit einem und andern die Umstehenden zu vergnügen, und von ihrem fleißigen Achthaben abzuhalten.

XVI.

Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, hernach mit geschlossenen Augen eine Karte zu zeigen, und doch zu wissen, was die gezeigte für eine Karte gewesen seye.

Nehmet das ganze Spiel Karten in eure Hand, und machet, daß ihr mit einer Geschwindigkeit die oberste von allen sehet und behaltet. Hernach machet sechs Häuflein, so groß als ihr wollet. Wann sie gemacht sind, so nehmet den untersten Haufen, und leget von demselben soviel auf den andern, daß ihr noch eine behaltet; dieselbe überreichet ihnen, schliesset die Augen zu, oder gehet an eine Seite, und saget, daß sie dieselbe sehen, und nach ihrem Belieben unter den Haufen verstecken möchten, ihr wollet sie wohl finden. Wann sie nun ihr Thun verrichtet, so kommet wieder hervor, und suchet eure erst gesehene Karte, dieselbe ists, die sie gesehen und verstecket haben. Es erfordert aber die Nothdurft und Zierlichkeit des Spiels, daß ihr sie mit diesem oder jenem Spiel, oder sonsten artig hervorbringet.

XVII.

Eine gesehene Karte in Gegenwart aller Zuseher in eine andre zu verwandeln.

Ist ein sonderlich artiges Spiel.

Hierzu gebrauchet eine Karte, welche euch gut anstehet, meines Bedünkens ist eine gemalte die beste; zeiget dieselbe, und saget: Ihr Herren, sehet und behaltet, was es für eine Karte sey. Diese aber müsst ihr zuvor an die andre Seite mit einem dünnen Aesgen beklebet, und wie ein rechtes As zugerichtet haben. Indem nehmet euren Huth vom Haubte, leget den Brief darunter, und kehret ihn mit Geschwindigkeit um, daß es niemand merke. Fanget hiemit an, einige Beschwörungs- oder Gebietensworte zu sprechen, und fraget hernach, was es für eine Karte gewesen seye? Wenn sie solches gesagt, so hebet den Huth auf, so werden sie mit grosser Verwunderung ihre Karte in ein As verwandelt sehen. Bringet aber die Karte behend hinweg, damit ihr ja keinen Schimpf davon habt.

XVIII.

Einem eine Karte abheben, und besehen zu lassen, dieselbe aber wieder darauf zu legen, und zu machen, daß es eine andre seyn soll.

Kehret drey oder mehr Karten von einem ganzen Spiel um, also daß unten und oben die

Karte bedecket sey; nehmet sie dann in eure Hand, und lasset eine von oben abheben und besehen, und wieder oben darauf legen. Hiemit lasset Hand und Karte sinken, und kehret die ganze Karte mit einer Geschwindigkeit um, fraget dann, was für eine Karte oben auflieget? Sie werden nichts anders denken, als daß dieselbe Karte oben liege, die sie gesehen, und selbsten darauf geleget haben: Wollen sie dann hartnäckig dasselbe behaubten, so schlaget eine Wette mit ihnen an, und gewinnet ein Stübigen Weins; massen ihr nicht allemal eure Künste umsonst thun müsset.

XIX.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, hernach aber zu machen, daß, wann ihr das ganze Spiel oben gegen einen Verdeck, oder Balken werfet, allein die gesehene Karte sitzen bleiben, die andern aber alle herunterfallen sollen.

Ein wunderliches Spiel.

Leget die Karten-Schuppen, oder Spaden, Harten, Klaver und Rauten alle in einen Weg, und lasset alsdenn eine Karte ausziehen, drehet hernach die ganze Karte in eurer Hand um, und lasset die ausgezogene wieder einstecken. Wann dieses geschehen, so suchet in der Karte, und so werdet ihr befinden, daß die ausgezogene Karte denen

nen andern contrair lieget. Bringet sie mit einer Geschwindigkeit oben drauf, machet, daß ihr euch zuvor mit ein wenig weissem Wachs und Kalk untereinander geschmolzen, oder Vogelleim, versehet, und solches unter dem Tische, oder sonsten an einem andern geheimen Orte, fertig habet, schmieret ein wenig oben darauf, und werfet alsdann das ganze Spiel über euch hin. Da werdet ihr sehen, daß, wo dieselbe antrifft, sie auch allda sitzen bleiben wird; und werden viele in den Gedanken seyn, daß ihr etwa zaubern könnet, oder sonsten andere ungebührliche Mittel gebrauchet.

XX.

Vier gleiche Karten zueinander zu bringen, ohne Vermischung der Karten, da ihr doch solche an verschiedene Oerter verstecket.

Ist ganz fremd anzusehen.

Bringet im Anfange vier gleiche Karten zusammen, und füget sie unten am Spiel an, hernach practiciret zwo andere Karten, nebst der untersten, von gemeldten vier gleichen hervor, so daß diese zwo von der untersten von diesen vieren bedecket werden. Ziehet alsdenn die unterste hervor, lasset sie sehen, und leget sie oben darauf, sagende, das ist eine von den vier gleichen: ziehet noch eine von unten aus, sagende, das ist die andere, und ohne dieselbe sehen zu lassen, stecket sie mitten ins Spiel. Auf gleiche Weise ver-

verfahret auch mit der dritten. Die Zuschauer werden indessen nicht anders vermeynen, als wenn es zwo von den vieren im Spiele wären, und nur eine oben und eine unten liege, da doch noch drey derselbigen unten beysammen liegen. Hebet alsdann die Karte ab, setzet die unterste auf den abgehobenen Haufen, und dergestalt sind sie alle vier beyeinander.

XXI.

Ein Karten-Blatt, welches man vorhero einem gezeiget und in die Karte wiederum vermischet hat, ihm aus der Tasche zu ziehen.

Eines der artigsten Spiele.

Bereitet vorhero eine Karte dergestalt, daß ihr dieselbe rings herum, bis auf 2 Briefe, sauber beschneidet, alsdenn beschneidet den einen von diesen Briefen nur oben und unten, so, daß die Breite desselben grösser als die andern Briefe bleibet; den andern aber beschneidet an der Breite wie die andern, so, daß nur die Länge desselben die andern übertrifft. Diese zween Briefe werdet ihr also, wenn ihr die Karte zusammenhaltet, im Griff leichtlich finden können. Nehmet alsdenn die Karte auf die flache Hand, fasset sie bey einem von diesen 2 Briefen an, und zeiget den Untersten (als welcher einer von denjenigen ist, die über die andern etwas hervorgehen) der ganzen Gesellschafft, so, daß ihr ihn nicht zu sehen

verlanget. Wann sie sich selbigen gemerket, so leget diesen Theil der Karte wieder auf den andern, mischet die Karte so lang sie wollen, und bittet einen um Erlaubniß, daß ihr die Karte in seine Rocktasche stecken dürfet, oder gebt sie ihm in die Hand mit der Bitte sie geschwind selber darein zu stecken. Zeiget alsdenn eure Hände frey, damit die Zuschauer nicht auf die Gedanken gerathen mögen, als ob ihr diesen Brief in der Geschwindigkeit aus der Karte gezogen und versteckt hättet. Greifet sodann in die Tasche, leget darinnen die Karte schön zusammen, so werdet ihr den vorher gezeigten Brief leicht finden und herausziehen können. Allen Verdacht der Zuschauer zu vermeiden, darf man zwar dieses Spiel nicht öfters als zweymal machen, weil nemlich nicht mehr als 2 Briefe in einer Karte bezeichnet sind; wer es aber öfters machen will, kan sich mit mehrern dergleichen vorbereiteten Karten versehen, und in einer jeden allezeit andere Briefe unbeschnitten lassen.

XXII.

Wie zu machen, daß eine Karte auf dem Tisch herum gehe.

Man kan solches nicht bequemer als zu nächtlicher Weile verrichten. Da nehme man ein langes und dinnes Frauenhaar, hefte selbiges zwischen der Brust und Nabel an die Knöpfe des Rocks, an dem andern Ende aber klebe man mit

Wachs

Wachs das Kartenblat vest an, marschire also rings herum um den Tisch, so wird man mit grossen Gelächter gewahr werden, wie die Karte allenthalben nachfolge.

XXIII.

Eine lustige Experienz von einem Kartenblatte, welches die Luft unversehens von seiner Stelle bläset.

Nehmet ein Kartenblatt, und wettet mit einem, ihr wollet etliche Schritte vom Kartenblatte stehen, einen andern aber so nahe dabey bleiben lassen, daß er die Hand darob halten könne, jedoch das Blatt nicht anrühre. Ihr wollet alsdenn ein Zeichen geben, nach welchem ein jeder nach dem Kartenblatt solle greiffen dürfen, ihr wollet aber die Karte nicht eher ergreiffen, noch von eurer ersten Stelle wegkommen, als bis ihr das Zeichen gegeben habt. Wenn die Wette nun angestellet ist, so machet alle Thüren und Fenster in dem Gemache, da ihr es probiren wollt, zu, nur ein Fenster lasset offen stehen, und leget das Kartenblatt auf des offenen Fensters Rahm, so daß es halb hinaushänge. Lasset ihn dann zu dem Kartenblatt stehen, doch neben der Seiten, und die Hand einer Spannen hoch darüber halten, ihr aber stehet bey der Stubenthür, und saget, ihr wollet bey der Thür stillstehend ein Zeichen geben, wann ihr nemlich schreyet:

Dapp! so soll jeder unter beyden Personen Macht haben, nach der Karte zu greiffen: wer sie nun am ersten bekomme, derselbe habe gewonnen. Wann dieses also verabredet, so nehmet eure Schanze recht in acht, ergreifet die Thüre bey der Handhaben, leget den Daumen auf die Schnallen, reisst die Stube gählings auf, und schreyet: Dapp! so wird die Luft, so mit der Stubenthür gemacht war, das Kartenblatt zum Fenster hinauswehen. Weil ihr aber bey der Thüre seyd, so könnet ihr eher zum Blatte laufen, als derjenige, so bey dem Fenster stehet, und also das Feld behalten.

XXIV.

Ein Kartenblatt, oder Kreuzer, in einem Glas Wein oder Bier tanzend zu machen.

Setze ein Glas auf den Tisch, nimm ein langes gelbes Weiberhaar, klebe es mit dem einem Ende mit Wachs an die Karte oder den Kreuzer, mit dem andern zwischen das Fleisch und Nagel des Zeigefingers, wirf die Karte, oder den Kreuzer, ins Glas, und sage, du wollest ihn tanzend machen. Gebehrde dich mit den Fingern auf dem Tische, als wann du auf einem Instrument schlägest, so kanst du die Karte, oder den Kreuzer, mit dem Finger und Haar nach Belieben regieren.

Auf solche Manier kann man auch eine andre Kurzweil machen, wann man ein kleines schwarzes

zes Schlot- oder Schorsteinfegerlein von ausgefülltem Tuche mit einem Schönbarte machet, ihm unter dem Halse ein Roßhaar mit dem einen Ende annähet, das andre Ende aber an seinen Gürtel bindet, eine Kanne mitten in eine Stube setzet, den Schlotfeger darein thut, und einen Stecken in die Hand nimmt, fürgebend, er wolle den Meister Hämmerling hervorbringen. So ihr nun von der Kanne etwas hinweggehet, werdet ihr mit dem Haar das Schlotfegerlein erhöhen können, daß es oben zur Kanne herausgucke, gehet ihr wieder hinzu, so kriecht es auch wieder hinein. Und hiermit kann ein guter Practicant viel artige Kurzweil anfangen.

XXV.

In ein Kartenblatt etliche Simmere Korns zu schütten.

Man nehme ein Kartenblatt, lege es in Form eines Cylindri zusammen, setze es auf den Tisch, fülle es mit Hanf, Korn oder andern dergleichen, häuffe es hoch auf, und schütte es alsdenn wider aus. Darnach schneide man das Kartenblatt in der Mitte voneinander, leime die 2. Stück an einander, mache einen dickern Cylinder draus, der halb so hoch sey als der vorige. Dieses zerschneide man nochmalen in der Mitte, und mache wieder aus zweyen Stücken den dritten Cylinder, so wird viermal mehr

hineingehen, dann in die vorigen. Wann man nun dieses in solcher Progression steigen lasset, so kan es nicht fehlen, daß nicht etliche Simmere Getraid (wann nur das Kartenblatt subtil genug zerschnitten wird) in solchen sollten eingefasset werden können.

XXVI.

Zu errathen, was einer für ein Ding oder Kartenblatt unter vielen angerühret, oder in den Sinn genommen habe.

Etliche gehen fast ohne einige Kunst hiemit also um: Sie richten die vorgegebene Dinge in ein Viereck, wie beygefügte Figur zeiget; und fragen erstlich, in welchem Zwerchreihen; darnach, in welchem Senkreihen das angerührte Ding sich befinde? Das Ding, in welchem dieselbe 2. Reihen zusammen lauffen, ist hernach dasselbe, so berühret worden. Z. E. es hätte einer das Ding L. angerühret, oder in den Sinn genommen; so fragen sie erstlich, in welchem Zwerchreihen das angerührte Ding seye? da ihnen zur Antwort wird, in dem dritten. Fragen sie wiederum, in welchem Senkreihen, dasselbige Ding seye, und wird ihnen zur Antwort, im dritten so schliessen sie daraus L sey dasselbe Ding, weil L in der gemeinen Zusammenkunft besagter zweyer

A.	B.	C.	D.
E.	F.	G.	H.
I.	K.	L.	M.
N.	O.	P.	Q.

Rei-

Reihen ist. Aber, wie gesagt, diese Weise ist gar zu einfältig, die nachfolgende aber sinnreicher.

Die Namen der Personen und anderer vorkommender Dinge, von denen ein andrer eines angerühret, oder in den Sinn genommen, schreibe man auf Tafeln oder Papier; oder an statt der Namen zeichne man die Alphabet-Buchstaben, und richte das Papier in ein ordentliches oder länglichtes Viereck, wie aus nachfolgender Figur zu ersehen: Frage nun, in welchem Zwerchreihen das angerührte oder in Sinn genommene Ding seye? Das angerührte Ding sey F, da wird man zur Antwort bekommen es sey in der zweiten Reihe. Sammle alles Papier zusammen, anfangend von A. und setze B über A, über B setze C, über C setze D, darnach E F G H, und s. f. also daß das oberste und letzte Papier Q seye, darnach thue die Papiere wieder voneinander, und lege Q an die erste Stelle, P an die zweyte, O an die dritte, und s. w. wie aus folgender zweyten Figur erhellet.

Die I. Figur.

A.	B.	C.	D.
E.	F.	G.	H.
I.	K.	L.	M.
N.	O.	P.	Q.

Frage nun wieder, in welchem Senkreihen das angerührte oder in Sinn genommene Ding seye? Da wird geantwortet werden, in dem dritten. Ist also ein Anzeigen, daß das angerührte Ding F sey, weil dasselbe in der

Die II. Figur.

Q.	P.	O.	N.
M.	L.	K.	I.
H.	G.	F.	E.
D.	C.	B.	A.

der gemeinen Zusammentrift zweyen Reihen ist. Dann welches zuvor die zweyte Zwerchreihe von oben war, ist jetzo die zweyte Zwerchreihe von unten; Es ist demnach dasselbe Ding, darein die dritte Senkreihe, nemlich F, einlauft, das angerührte oder in den Sinn genommene Ding.

XXVII.

Zu errathen welches Ding oder Kartenblatt unter 15. einer angerührt, oder in den Sinn gefasst habe.

Diesen Satz wirst du auch bey andern Authoribus, aber übel beantwortet finden; massen nach derselben Ubung nicht in jedem Fall und in jeder Einrichtung gefunden wird, was man suchet; wie es dem Nachsinnenden genugsam erhellen wird. Unsre Auflösung ist allgemein, ohnfehlbar und leicht, und gründet sich auf die Ursache, so im vorigen Satz von der gemeinen Zusammentrift gegeben worden.

Gesetzt, es denke einer auf das E unter 15. Kartenblättern, oder auf dem Papier verzeichneten Dingen. Richte erstlich die Kartenblätter in 3. Reihen, deren jede 5. Kartenblätter habe, wie in der ersten Figur erhellet, und frage in welchem Zwerchreihen sich das bemerkte Kartenblatt befinde? da wird die Antwort fallen, sie seye im ersten Reihen. Nimm nun alle

Die I. Figur.

A.	B.	C.	D.	E.
F.	G.	H.	I.	K.
L.	M.	N.	O.	P.

alle Kartenblätter zusammen, entweder von der zweyten oder dritten Reihe anhebend, daß die erste Reihe zwischen der 2. und 3. seye. Wir haben hier von der 2ten angefangen. Zum 2. wann dieses geschehen, so lege die Blätter wider in drey Reihen,

Die II. Figur.

P.	O.	N.	M.	L.
E.	D.	C.	B.	A.
K.	I.	H.	G.	F.

Die III. Figur.

O.	N.	P.	M.	L.
D.	C.	E.	B.	A.
I.	H.	K.	G.	F.

wie in der zweyten Figur zu ersehen; Hernach frage, in welcher Senkreihe nun das bemerkte Blatt seye? Da wird geantwortet, in der ersten; und wiewol man nunmehr das Ding, was gefragt worden, weis (nemlich das E, darinnen die Zusammentrift der zwo Reihen geschiehet) doch den Kunstgrif mehr zu verbergen, so nimm alle Senkreihen wieder zusammen, von der 2. oder 3. anhebend, u. d. g. Die mittlere Reihe aber, worinnen sich das bemerkte Kartenblatt findet, seye mitten zwischen der 3. und vierten. Wir haben hier von der zweyten unterwärts gerichteten Reihe den Anfang gemacht. Zum 3. wenn dieses geschehen, ordne wiederum alle Kartenblätter in drey mittelmässige Reihen, wie in der dritten Figur zu sehen. Und wird also ohnfehlbar immer zu Ende das achte Ding, das ist, das mittlere in der zweyten Reihe dasjenige seyn, wornach man gefraget.

Einem

XXVIII.

Einem guten Freund durch die Karten allerhand Geheimnisse zu verstehen zu geben.

1.) Lege die Blätter eines ganzen Karten-Spiels in eine gewisse Ordnung, welche dir und deinem abwesenden Freunde bekannt ist, also daß ihr beede wisset, welches Blat am ersten, zweyten, dritten Ort, u. s. f. zu legen seye. 2.) Die zurecht gelegte und wieder zusammen genommene Karten, schlage so lang auf den Tisch, (wie die Spieler zu thun pflegen) bis alle Blätter einander gleich sind. 3.) Schreibe um das ganze Spiel herum mit Dinten oder rother Farbe das Geheimniß, so du dem andern zu wissen thun wilst, vermische die Blätter wiederum miteinander, daß sie in eine andre Ordnung, die der ersten nicht gleich ist, kommen, nimm sie wieder über ein Häuflein zusammen, und übersende sie dem abwesenden Freunde. Weil nun alsdenn alle Blätter ohne Ordnung miteinander vermischt sind, so folget, daß auch alle Worte, die rings herum geschrieben waren, auf mancherley Weise zerstreuet sind, und also von keinem Menschen gelesen werden können. 4.) Wann nun der abwesende Freund das zusammen gebundene Kartenspiel empfängt, und alle Blätter wiederum in die Ordnung legt, wie sie von dem andern geleget waren, ehe er sie rings herum über-

überschrieben hat; da werden alle vorgeschriebene Wörter wider ergänzet werden, daß man sie vollkommen lesen kan.

Nachricht.

Während, daß an dem 3ten Bogen dieses Tractätleins gedruket wurde, communicirte uns ein guter Freund eine ganz andre Art von einer Taroc-Karte, welche aus 103. Blättern bestehet, und womit dermalen in der Churfürstl. Bayr. Residenz-Stadt München in den meisten Gesellschaften gespielet wird. Diese Taroc-Karte bestehet ebenfals aus eben solchen Blättern, gleichwie die Französische Taroc-Karte von 78. Blättern, wovon wir oben pag. 12. und pag. 23. schon umständlich Meldung gethan haben. Es zeiget sich bey der erstern nur dieser Unterschied, daß bey denen 21. Blättern, die den Namen Tarocs führen, und nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis N. 21. fortgehen, die mit XIII. XIV. XV. XVI. XVII. XVIII. XIX. XX. XXI. bemerkte Tarocs gedoppelt sich befinden. Die 2. Blätter Scüs und Pagat, wie auch die Briefe in der rothen Farbe *Coeur* von As bis zum König samt dem Cavall sind ebenfals zweyfach vorhanden. Zwey Blätter werden beiseits geleget, so man den Scar nennet. Ein jeder spielet anf seine Karte. Wie man uns ver-

versichert hat: so sollen die dabey zu beobachtende Regeln fast eben diese seyn, die wir oben schon von vier Personen angezeiget haben. Wir finden also nicht für nöthig uns weitläuftiger hiebey aufzuhalten. Dieses wollen wir nur noch anzeigen, daß diese beschriebene Karte in Nürnberg der bürgerliche Kartenmacher Friedrich Jacob Eberhard verfertiget. Die Herren Liebhabere dieses Spiels dürffen sich allenfals nur an dem Verleger dieses Tractätleins Georg Bauer in Nürnberg addressiren, welcher mit gedachter Karte allezeit nach Verlangen ohngesäumt dienen wird.

Moralische Gedanken über die Spiele überhaubt.

Wir haben uns vorgesetzt diesem unserm kleinen Tractätgen von dem Tacok-Spiele, unsere Gedanken von dem Spiele überhaubt beyzufügen: indem wir aber damit beschäfftiget waren, so kam uns eine schöne Abhandlung vom Wehrt der Spiele und der Redlichkeit im Spielen vor die Augen, die wir in der Wochenschrift der Redliche genannt, welche 1751. in Nürnberg herauskam, und zwar in den 18. und 19. Stücke des ersten Bandes, antrafen. Weil nun diese artige Wochenschrifft in wenig Händen sich befindet, und wir aufrichtig gestehen müssen, daß wir von dem Spiele nichts mehrers und gründlichers reden könnten als hier gesagt worden; so wollen wir die vornehmsten Gedanken daraus entlehnen, und sie unsern Lesern mittheilen. Es fängt der Herr Verfasser seine Abhandlung also an.

Das Spielen ist gegenwärtig eine so gemeine und in der artigen Welt so nothwendige Sache worden, daß man kaum den Namen eines gesitteten Gesellschafters behaubten kan, wenn man in der Spielkunst ganz unerfahren ist. Insbesondere scheinet es eine der erforderlichsten Eigenschaften desjenigen zu seyn, der die Welt sehen, und auf Reisen fortkommen will: ja man fordert so gar, daß Personen von beyderley Ge-

schlechte, die den Namen galanter Leute führen wollen, Meister und Meisterinnen nicht nur in einem, sondern in verschiedenen Spielen seyn sollen Mit einem Wort, ich kan mich nicht besser ausdrücken, als wenn ich den Gedanken eines guten Freundes gebrauche, welcher sagte: daß man das gegenwärtige Jahrhundert in den Geschichtbüchern nicht besser, als unter den Titel: das Freygeister-Journal-und Spiel-Säculum aufzeichnen und merken könnte.

Die Alten waren zwar auch keine Feinde vom Spielen, und wann ich muthmassen darf, so ist das Spiel schon eine Beschäftigung der ersten Menschen gewesen; *) denn die Art ihres Lebens scheinet das Spiel, als etwas nothwendiges mit sich gebracht zu haben; sie hatten mehr Musse, als wir, sie waren von Amtsgeschäften und wichtigen Sorgen frey, welche bey uns noch manche vom Spiel abhalten; und wer könnte mich wol tadeln, oder widerlegen, wenn ich behaubte, daß das Spielen so alt, als Scherzen und Lachen sey: nur steckt darinn der Unterschied, daß die heutigen Zeiten, so wie sie überhaubt viele neue Wissenschaften erfunden, das Spielen in eine

*) Man hält zwar die Lydier für diejenigen, welche das Spiel um sich den Hunger zu vertreiben erfunden haben, welche Meynung mir aber noch nicht so bekräftiget ist, daß ich sie glauben könnte. Eher möchte der Hunger eine Folge des Spiels, als das Spiel eine Folge des Hungers seyn.

eine scientifische Form gebracht, und eine Profession daraus gemacht haben; von dem gar nichts zu sagen, daß einige Herren nächstens Spielräthe *) machen werden, damit die Herren Stutzer desto eher befördert werden können, von welchen ein gewisser deutscher Dichter einen redend einführt, wenn er schreibt,

Schach, Dame, Billiard, Passet und L'ombre Spiel,
Verstund ich treflicher, als einen Federkiel,
An den ich keine Hand mit Witz und Klugheit schluge,
Als wenn ich auf dem Haubt gefärbte Federn truge.

Zwar wenn wir die Wahrheit sagen wollen, so sind die alten und bekannten olympischen Spiele auch schon sehr handwerksmäsig getrieben worden: alleine es gieng etwas ernsthafter dabey zu; und unsere heutigen Deutschen würden ausser allem Zweifel das Spielen gar bald verreden, wenn sie auf olympische Art ihren zarten und artigen Körper entblösen, mit Oel tränken, und den gro-

 ben

*) Nur ist zu befürchten, daß es wegen dieser neuen Bedienung viele Verdrüslichkeiten setzen möchte; denn die Billiard-Räthe und Karten-Räthe werden einander ohne Zweifel den Rang streitig machen: unter den Karten-Räthen möchte der Streit bald gehoben seyn, denn die Quadrillen-Räthe, L'ombre-Räthe, Piquet-Räthe, Pharaon-Räthe, gehen den Trischack- und Hundert und Eins-Räthen vor.

den Fäusten eines ungeschliffenspielenden Gegners aussetzen müssten.

Ich habe dieses alles nur aus der Ursache gesagt, damit ich die Neigung der Menschen zum Spielen beweisen könnte. So eine bekannte und gemeine Sache nun aber das Spielen ist, so schwer ist es zu sagen, was eigentlich Spielen heise. Der Begriff des Zeitvertreibens, den man gewöhnlich mit dem Spielen verknüpfen will, passet am wenigsten, eben weil wir wissen, daß es Leute gebe, die das Spielen zu ihrem Haubtwerk machen, und so gar unter dem Namen der Spieler öffentlich einher gehen, und fremde Länder besehen. Von dem nichts zu sagen, daß die Zeit vertreiben ein flegelhafter Ausdruk seye, wie ein gewisser Schriftsteller haben will, so wissen wir auch, daß es Spiele gebe, die unter die ernsthaftesten und wichtigsten Arbeiten gehören, und uns eben so sehr ermüden, als das schärfste Nachdenken über wissenschäftliche Wahrheiten, dergleichen das Schach- und Königs-Spiel ist, so wie es auch Spiele gibt, die den Körper, dem sie eine Bewegung schaffen sollen, mehr abmatten, als erquicken. Kürzlich zu sagen, es gibt bey dem Spielen so vielerley Absichten, daß man diese Dinge alle zusammen unmöglich unter einen Begriff bringen kan. Doch es ist auch hieran nichts gelegen: der Begriff, den wir im gemeinen Leben vom Spielen haben, ist so klar, daß er durch die abstracte Erklärung eines künstelnden Metaphysikers mehr würde verschlimmert als deutlicher werden. Ich will mich demnach an-

schicken, die Frage zu beantworten: ob es einem vernünftigen Manne keine Schande sey, seine Zeit manchmal mit Spielen zuzubringen, oder: ob das Spielen erlaubt sey?

Es ist mir in der That bey der Beantwortung dieser Frage etwas bange. Ich weis, daß es strenge Moralisten gebe, welche das Spiel schlechterdings verbieten; ich weis aber auch, nnd habe schon in dem vorigen darauf gezielet, daß die heutige Welt mit diesem Verbot nicht zufriedensese, und daß es auch auf dieser Seite Leute gebe, welche mit scheinbaren Gründen, wo nicht alles, doch einiges Spielen erlauben: wo ich also nicht behutsam gehe, so werde ich es mit der einen oder andern Parthey verderben.

Wenn man alles Unglück in Erwägung ziehet, sagt der Herr Graf von Ochsenstirn, so aus den Spielen entstehet, so kostet es wenig Mühe zu glauben, daß der Teufel der Urheber vom Spielen sey, der die Absicht hat, sein Reich mit dergleichen Zeit- und Tagdieben, als die Spieler sind zu vergrössern. Alleine wir haben nicht nöthig den Teufel zum Urheber der Spiele zu machen, es kan deswegen doch ein Hazard-Spiel sowol, als alles Spielen um Geld unerlaubt seyn. Von dem Hazard- und Profession-Spielen will ich gar nichts sagen, denn es muß mir jeder Vernünftiger zugestehen, daß selbiges den niederträchtigsten und tümmsten Character eines Menschen verrathe: sein ganzes Vermögen, sein Glück, seine Ehre auf ein Kartenblat setzen, und sich dabey mit der ängstlichen Unruhe quälen, ist die einfältigste Handlung eines vernünftigen Geschöpfes. Mahomet hatte ans

aus diesem Grunde sehr weislich gehandelt, daß er in seiner Religion alle und jede Hazard-Spiele gänzlich verbotten hat; und ich finde, sagt der Graf von Ochsenstirn, daß jener Türk gar nicht unrecht thäte, da er zweener Christen spottete, welche er miteinander um Geld spielen sahe: was für eine Narrheit, sagte er, ist es nicht, sein eigen Geld aus dem Beutel zu nehmen, und dem Hazard auszusetzen, um zu sehen, welchem von beyden es zugehöre.

Doch darf ich nicht zu strenge seyn, und das Geldspielen gänzlich verdammen: wir werden oft in unvermeidlichen Gesellschaften gezwungen um Geld zu spielen, man nöthiget uns, wie der Verfasser der Epitres diverses T. II. sagt:

Que je perds mon argent, & qu'à la fin du Jeu.
On me reprôche encore d'avoir perdu si peu.

daß wir unser Geld verlieren; und wenn wir aufhören zu spielen, so gibt man uns noch einen Verweis, daß wir nicht mehr verlohren haben.

Und da bisweilen das Geldspielen von uneigennützigen Personen und guten Freunden so eingerichtet wird, daß wegen zu erhaltender Aufmerksamkeit im Spielen eine kleine und wohl zu entbehrende Summa zum Verliehren ausgesetzet wird, die uns eben nicht reicher und nicht ärmer macht; ja da wir uns durch unsere Einwilligung zum Spiel manchmal einem guten Freunde gefällig machen, der heute weder zum Unterreden, noch Nachdenken aufgelegt ist, so kan ein vernünftiger Mann allerdings eine

eine reine Absicht beym Spiel haben, welche Absicht das Unternehmen auch unsträflich macht. Vom Spiel der grossen Herren, oder den mit politischen und Staatsabsichten verknüpften Spielen vornehmer Gesandten ist uns hier die Rede nicht: unsere Blätter werden aus andern Absichten geschrieben, als die Handlungen dergleichen Personen zu beurtheilen.

Es ist gewiß, ein Spiel mit Freunden und ehrlichen Leuten nach geschehener schwerer Arbeit, oder bey einer andern müssigen Stunde, ist im Stande, unser Gemüth dergestallt zu ermuntern, und unsere Seele so aufzuheitern, daß wir zu allen Verrichtungen geschickt werden; wir ruhen mit unserer ganzen Menschheit aus, und die Verschiedenheit der Blätter, wenn man in der Karte spielet, setzet die Menschen in eine so angenehme Unordnung, welche die spielenden Freunde um so viel mehr ergötzet, je mehr sich das Spiel drehet und abwechselt. So erlaubt und nützlich es ist, an einem reitzenden Frühlings- oder Sommer-Tag in angenehme Gegenden und Felder zu spaziren, und sich durch den Spaziergang zu ermuntern und zu bewegen; so erlaubt ist es auch, bey einem trüben unfreundlichen und stürmischen Wetter in der Stube und an dem Spieltische zu sitzen, und die Freunde, die man schon lange genug mit Gespräch unterhalten und fast ermüdet hat, mit einer practischen Betrachtung von der wunderlichen Veränderung und dem ungegründeten Abwechsel des wankelmüthigen Glükes auf einige Zeit durch das Spiel zu ergötzen: denn von vernünftigen Leuten kan man ohne-

dem fordern, daß sie bey ihrem guten und nicht gewinnsüchtigen Absichten dem Spielen auch nicht nachhängen, Geschäfte dadurch versäumen, etwas Gutes hintansetzen, oder ihrer Gesundheit durch langes Sitzen, Schlafbrechen, Aergern, und dergleichen schaden würden Das Spielen wird nur, wie mehrere andere Sachen, durch einen groben Misbrauch böse: gesetzt, daß ein kluger und sonst grosser Geist öfters alle Tag eine halbe, eine ganze Stunde dem Spiel widmete, sollte diese Handlung unerlaubt seyn?

Nun muß ich auch von dem Nutzen und der Nothwendigkeit des Spielens etwas gedenken. Seitdeme ich nemlich gewohnt bin, Dinge und Handlungen, die mir vorkommen, so viel mir möglich ist, in ihrem ganzen Umfang und in ihrem Zusammenhang zu betrachten, so finde ich, das Spiel sey nicht ohne Nutzen; und meine Leser werden dieses eben auch finden, wenn sie nur von vernünftigen Leuten reden wollen, die ohne Spielaffect sind, und die ich schon vorhero beschrieben habe.

Es ist gewiß, daß die Zufälle, die bey einem artigen Spiele vorkommen, unsere Erkenntniß befördern: ich rede aber von einem artigen ehrbarn und sinnreichen Spiele, welches von den Spielen des Pöbels muß unterschieden werden. Z. E. Auser dem, daß das Billiard unserm Leibe dann und wann eine höchstdienliche Bewegung verursachet, können wir auf demselben die in der Physik gelehrte Gesetze der Bewegung richtig und gut beurtheilen. Die Kugeln sind elastische Körper, also muß auf dem Billiard unter andern auch folgendes Gesetz von

dem elastischen Körpern gelten: Wenn ein elastischer Körper auf einem gleich grossen ruhigen, der aber weichen kan, anlauft, so wird er nach dem Anstos stille stehen; der andre aber wird mit eben der Geschwindigkeit fortlaufen, womit der erste sich vorhin bewegte, und dergleichen. Ferner wird das Billiard denen die ein accurates Augenmaas zu ihren Arbeiten nöthig haben, nicht unnützlich seyn: mit einem Wort, ein jeder Gelehrter, wenigstens ein jeder Mathematicus sollte sein eigen Billiard im Hause haben.

Die Karten-Spiele scheinen den Nutzen nicht zu haben, den das Billiard hat, doch werde ich etwas von ihnen sagen können: denn es kommt alles auf den Gebrauch und die Anwendung eines vernünftigen Mannes an. Erstlich, wenn Leute spielen, deren Herz nicht am Spielen hängt, so fällt beym Spielen eine artige und nützliche Unterredung noch nicht weg, wie einige glauben, die die Gesprächigkeit dem Spiele entgegen setzen. Ich will zwar gerne glauben, daß auf öffentlichen Spielhäusern die Unterredung und das Plaudern der Spieler unschicklich sey; allein ich bin auch noch nicht überzeugt, daß das Spielen an dergleichen Orten erlaubt sey, wenigstens ist es was seltenes, auf einem Spielhause einen Mann anzutreffen, der gleichgiltig, und nur blos um sich zu ergötzen spielen sollte. Zweytens gibt ein Spiel öfters zu nicht unnützen Betrachtungen Anlaß. Z. E. ich erinnere mich, daß bey einem besondern Vorfall in dem Quadrillen-Spiel ein wichtiger Einwurf wider das Prin-

cipium rationis sufficientis ist gemacht worden. Drittens gibt es Spiele, die den Verstand und die Aufmerksamkeit besonders schärfen: ich habe das Schachspiel in dem ersten Theil dieser Betrachtung schon angeführet, und wer wird mir läugnen können, daß selbiges ein besonders schöner und würdiger Zeitvertreib eines Gelehrten seye? Wenn ich mich in die Historie des Schachspiels vertiefen wollte, so könnte ich beweisen, in was für besondern Werth und Achtung dieses Spiel jederzeit bey den vernünftigsten und angesehensten Leuten gewesen seye. Die verschiedenen andern Arten der Spiele auf dem Damenbrete gehören auch hieher, und unter diejenigen artigen und nützlichen Erfindungen, deren sich der Witz der Menschen niemals zu schämen hat.

Wenn ich aber das Spielen billige, und zu seiner Zeit für nützlich halte, so muß ich auch das gestehen, daß ich diejenigen Spiele, bey welchen es schlechterdings auf das Glück ankommt, und wobey ich nicht den geringsten Witz, keine Kunst, kein Nachdenken anwenden kan, schlechterdings verwerfe, und für die unwürdigste Beschäftigung eines vernünftigen Wesens halte. Möchte mancher sagen: Wenn ich beym Spielen denken, und meine Sinnen ermüden soll, so will ich lieber arbeiten, oder studieren. Ich antworte: dies ist meistentheils die Sprache derer, die Feinde des beständigen Denkens sind. Ein weiser Mann will immer denken, weil er weis, daß im Denken der Vorzug seines Geistes bestehe, und

daß das Denken im Spiele, wegen der damit verknüpften Abwechslung und Ergötzung seine Seele bey weitem nicht so ermüde, als seine ordentliche Berufs-Arbeit, oder als ein scientifisches Denken, als ein mit Sorgen der Nahrung vermischtes Denken. Vielleichte finde ich also bey vielen Beyfall, wenn ich sage, daß mir das Pharaon- und Würfel-Spiel aus erwähntem Grunde gar nicht gefalle; anderer solcher puren Glücksspiele nicht zu gedenken.

Doch ich halte auch das Spielen dann und wann für nothwendig, oder, ich behaubte, wir sind manchmal verbunden zu spielen. Ich gestehe gerne zu, daß sich diese Verbindlichkeit etwas seltner, als die blose Erlaubniß zum Spielen äusere, doch wird man meine Gründe hören. Die Moral lehret, daß wir eine Verbindlichkeit zur Ergötzung und Ermunterung unsers Gemüthes haben. Freylich wird man sagen, daß man auser dem Spiel genug Mittel zur Ergötzung habe, und darunter wird man insbesondere das Spatzierengehen rechnen. Gut: wenn aber sonst kein Mittel vorhanden ist, als das Spiel, so sind wir verbunden zu spielen. Z. E. Ein Patiente, der nicht gefährlich und tödtlich krank ist, ein Aderlässer, welche beede wegen rauher und ungesunder Luft die Stube hüten müssen, sollen ihr Nachdenken nicht ermüden, sie sollen sich nicht viel bewegen, und reden können sie nicht immer, sie müssen also spielen. Hieher rechne ich auch folgenden Umstand, der unter den Menschen eben der seltenste nicht ist. Wir müssen bisweilen wider unsern Willen Gesellschaften besuchen, in welchen mit unnützen Reden, Lästern des Nächsten und

andern Gottlosigkeiten und Narrenpossen die Zeit auf die unverantwortlichste Weise verschwendet wird: wenn wir unserer Pflicht nachleben, und unsern Gesellschaftern ihr Vergehen und ihre Versündigung vorstellen wollen, so werden wir öfters lächerlich, nud müssen unsern gerechten Eifer mit dem Titel einer übertriebenen Gottesfurcht, Scheinheiligkeit und Unerfahrenheit in der Art zu leben, beschimpfen lassen. Drehen wir die Unterredung auf was nützliches, so werden wir aufs neue verdrüslich und lächerlich; wenn wir uns nun Ehren- oder anderer Umstände halber von dergleichen Gesellschaft nicht entfernen können, so ist kein anderes Mittel übrig unsern Pflichten ein Genügen zu leisten, als daß wir die Gesellschaft zum Spiele ermuntern: gesetzt es versündigen sich die Mitspieler, und haben eine unächte und geitzige Absicht, so haben wir doch aus zweyen Uebeln das kleinste erwählet, und daß ich so rede, unsere eigne Seele gerettet.

Einige Leute glauben, es habe so gar die Gottheit ihre Aufsicht und Hand beym Spielen, und man will dieses mit unterschiedlichen Erzählungen beweisen. Z. E. Es ist eine bekannte Sache, daß zween Delinquenten mit Würfeln ums Leben sollen gespielt haben, wobey dem Unschuldigen der Würfel in der Hand zersprungen ist, und zween Würfel formirte, wodurch er sein Leben errettet hat, welches sonst unmöglich gewesen wäre, weil sein Gegner bereits schon den besten Wurf gethan hat. Andere Histörgen zu geschweigen. Ich will meinen Ausspruch zurückhalten: denn wenn dergleichen

chen Erzählungen auch wahr sind, so ist dieses eine auserordentliche Art des Spielens, welche mit der von mir bisher beurtheilten nicht darf vermischet werden, weil die Absichten zu spielen in beyderley Fällen so sehr verschieden sind.

Ich komme auf die Redlichkeit im Spielen. Ich will mich jetzt kurz fassen, und sagen: Ein Redlicher darf spielen, er darf auch um Geld spielen, wenn es die Umstände nicht anders leiden; doch hütet er sich vor dem letztern, so viel ihm möglich ist. Ich schlüsse so: Wenn man mit guten Gewissen, und ohne Verletzung der Redlichkeit in eine Lotterie legen kan, da man doch keine andere Absicht haben kan, als zu gewinnen, warum sollte man nicht als ein redlicher Mann spielen dürfen, da man doch beym Spielen eine andere und reinere Absicht haben kan, als bey der Lotterie. Spielt man um einiges Geld, und will recht redlich seyn, so theile man allezeit das gewonnene den Armen aus: man bediene sich im Spielen keines Vortheils, den der mitspielende nicht kennet; wo dieses ist, so fällt die Redlichkeit weg, und kommt an dessen statt der unredliche Eigennutz, der aus einer unredlichen Absicht entspringet: man lasse sich nicht zum Spiel bereden, wenn man eine bessere und nützlichere Beschäftigung vorzunehmen geschickt und schuldig ist: man spiele also nicht am Sonn- und Festtage: kürzlich, man spiele ohne allen Affect, und wenn man weis, daß man durchs Spielen in Affect gesetzt, oder zu einer andern unerlaubten und unordentlichen Leidenschaft und Handlung verleitet wird, so spiele man gar nicht.

Ich schliesse diese Betrachtung mit einer wahrhaften Erzählung von einer besondern Redlichkeit im Spielen. Ein vornehmer und bemittelter Reisender kam auf eine gewisse Universität, nnd suchte auf einem Caffehause einen Spielgesellen auf dem Billiard. Da niemand gegenwärtig war, als ein armer Student, so ermunterte selbigen der Reisende zum Spiel. Der Student schützte seine Armut vor, welche es nicht gestattete, einen Groschen aufs Spiel zu setzen. Der Fremde versicherte ihn aber, daß er sich hieran nicht kehre, und mit ihm spielen wollte, er möge Geld haben, oder nicht. Sie spielen: der Fremde verlieret an den Studenten etliche hundert Thaler, welche er ihm beym Aufhören sogleich mit Vergnügen auszahlte. Der Student nahm das Geld mehr für ein Geschenk, als einen Gewinn an, und verwandte es mit dem grösten Nutzen zu seinem Studieren. Welcher von diesen beeden ist der redlichste gewesen?

Was nun hier überhaubt von dem Spiele gesagt worden, das können wir auch insonderheit von dem Taroc-Spiele sagen; als welches gewiß zur Belustigung des Gemüthes und Aufheiterung der Seele eines der tüchtigsten genennet werden mag. Denn man erwäge nur, wie viele besondere Fälle, wie viele schöne Abwechslungen in demselbigen öfters vorkommen, so wird man uns um desto eher Beyfall geben. Jedoch wir dürfen uns nur auf den Beyfall derjenigen beruffen, welche Liebhabere dieses Spiels sind, so sind wir schon überzeuget, daß diese wenigen Blätter gewiß sich einer geneigten Aufnahme werden zu erfreuen haben.

Staats-Bibliothek Bamberg

AVERTISSEMENT.

Georg Bauer, Buchhändler zu Nürnberg, hat zum Dienst der Gesellschaften höhern und niedern Standes ein sehr wohl eingerichtetes Buch der galanten Welt geliefert, auf welches die Begierde der Liebhaber bishero lange gewartet. Es führet den Titel:

Die Kunst, die Welt erlaubt mitzunehmen, in den verschiedenen Arten der Spiele, die in den vornehmsten Gesellschaften an dem Römisch-Kayserlich-Königlichen Hof, wie auch bey andern Zusammenkünften von Personen ansehnlichen Standes in der Kays. Königl. Residenz-Stadt Wien üblich sind; mit einer Nachricht von andern mehrern, auch unter Leuten niedern Standes gewöhnlichen Spiel-Arten, und denen neuesten die Hazard-Spiele betreffenden Kayserl. Königlichen scharfen Verordnungen. Nebst einem Anhang von dem neuerlich bekannt gewordenen Spiel: *Lotto di Genoua.* Nürnberg, 1756. 8. Mit Röm. Kayserl Majestät allergnädigstem Privilegio.

Der Verleger hat nichts verabsäumet, das, was der Titel verspricht, ziemlich genau zu erfüllen. Eine deutliche, angenehme Schreibart kleidet bey iedem Spiel die Regeln in eine solche Ordnung ein, daß der Leser nicht verdrüslich werden kan, seine Neigung zu dergleichen Ergözlichkeiten unter den Gebrauch der galanten Welt, zu beugen. Es sind die besten und auserlesensten Spiele darinn zu finden, und nirgend trifft man eine so vollständige Beschreibung vom Ball-

spiel,

spiel, Dammspiel, von dem Englischen Spiel Whist, vom *l'Hombre-la Mouche*-Comete: und Taroc-Spiel an, als in diesen Blättern. Der Verfasser, und Sammler dieser Handlungen von Spielen macht Hofnung zum IIten Theil, den er in der Michael-Messe liefern will, und die Liebhabere werden nicht daran zweiflen dürfen, solchen zu erhalten, da in diesem ersten Band die vorkommende Spiele, als die schwerste, so ziemlich glücklich ausgefallen. Man liest eine artige Vorrede, eine geschickte Ode an die Spiele, und hat bey dem Werkgen ein gutes Register. Dem Aug des Lesers zum Vergnügen, und dem Buch zur Zierde, hat der Verleger eine der Sache und dem Innhalt sehr gemässe wohlgestochene Vignette mit einer schicklichen Devise auf das Titel-Blat gesetzet. Vielleicht tritt dieses Buch annoch ohne vielen heimlichen Gram der Tadler oder auch der allzustrengen Moralisten in die Welt, da die Geschicklichkeit der Menschen eben so gut heut zu Tage sich bey Spielen äussern muß, als sonsten der in der Uebung und Mode seyende Wohlstand der Aufführung Jeden gefällig machen soll.

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Die beste und neueste Art das in den vornehmsten Gesellschaften heutiges Tages so beliebte Taroc-Spiel, so wol in drey Personen zum König, als in vier wirklichen Personen mit zweyerley Karten recht und wohl zu spielen nebst einigen Betrachtungen über dieses Spiel, und einem Anfang von ganz

Wien ; Nürnberg 1756

Bamberg, Staatsbibliothek -- JH.Lud.o.28#3
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11736211-3